任天堂ファミリーコンピュータ

取扱説明書

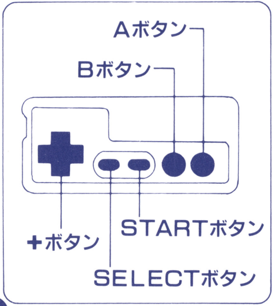
KAC-KQ



このたびは、KACのファミリーコンピューター用ゲームカセット 甲子園(KAC-KQ) をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
「甲子園」をいっそう楽しく遊んでいただくために、ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

甲子園――その名を口にする時、誰もが青春の輝きを見る。陽炎(かげろう)に揺れるマウンド。声援のこだまするスタンド。15人の若者が、自らの可能性を白球に託し、一瞬のきらめきの中で駆け抜けていく。
この「甲子園」は、夏の高校野球をリアルに再現しました。君も、彼らと共に、一夏に賭けた青春を謳歌(おうか)し、優勝の喜びをわかち合おう！

コントローラーの使い方



Aボタン
バッティング、ピッチング、送球、帰塁、バント、また各モードの決定に使います。

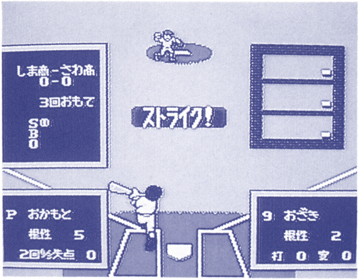
Bボタン
走球、けん制球、バント、また各モードのキャンセルに使います。

スタートボタン
ゲームスタート、試合中でのタイムに使います。

✚ボタン
選手の移動、ボールコントロール、各モードの選択に使います。

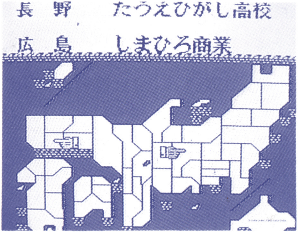
◎セレクトボタンは使用しません。

★ゲーム画面



- 対戦チームの略称、スコア、回数、カウント
- ピッチャーの名前、根性度、投球回数、失点
- ランナーの出塁状況
- バッターの名前、根性、打数、安打数

★ゲーム選択



甲子園大会出場
トーナメント戦で、各都道府県代表のチームと競い合い、優勝を目指すモードです。

練習試合
1P、2Pで各都道府県代表のチームを選び、試合をします。

戦力分析
各代表校の特徴を、「攻」「守」「投」「機」に分け、線グラフに表します。また、学校名の変更が行えます。

★甲子園大会出場

続ける

試合の進行です。

・COM対COM———

「試合を見る」(ウォッチモード)、または「結果だけを見る」のどちらかを選択、Aボタンで決定です。

・COM対プレイヤー、またはプレイヤー対プレイヤー———

P操作をCOMに変更できます。代表校の紹介画面でP側のコントローラーの✚ボタンを上下で操作、Aボタンで決定です。

・一度、変更を決定すると、トーナメント終了までCOM操作になります。

トーナメント表

選択時に行われている甲子園大会の組合せです。✚ボタンの左右で全ての代表校の勝敗を見ることができます。勝ち進めば、ラインは白から赤に変わります。

新大会出場

新たにトーナメント表を組む時のコマンドです。日本地図画面が表示されます。✚ボタンでカーソルを操作、自分でプレイしたい代表校を選択し、Aボタンで決定して下さい。さらに代表校を選びたい時は「続ける」、終了の時は「おわり」を、それぞれ選択し、Aボタンで決定して下さい。選手宣誓画面後、試合にはいります。

・先にトーナメントを組んでいる場合、「新大会出場」を選択すると、それまでのデータは消えてしまいます。

・トーナメント未設定時、「甲子園大会出場」を選択すると、すぐ日本地図画面が表示されます。

◎練習試合は、トーナメントに関係なく、いつでもできます。

★練習試合

1P

日本地図画面でカーソルを操作、自分のプレイしたい代表校を選択し、Aボタンで決定です。次に、同じ手順で対戦する代表校を決定して下さい。

2P

日本地図画面でカーソルを操作、自分のプレイしたい代表校を選択し、Aボタンで決定です。この操作は、同時に行えます。

試合観戦

ウォッチモードです。1Pと同じ手順で、対戦させたい代表校を選択、決定して下さい。

★戦力分析と名前を変える

戦力分析

日本地図画面でカーソルを操作、Aボタンでその高校の特徴を見る事ができます。「攻」「守」「投」「機」に分かれ、各5段階評価で、線グラフで表されます。

「攻」——攻撃力です。

「守」——守備力です。

「投」——投手全般の力です。

「機」——バント、盗塁といった機動力です。

◎戦力分析で、あまり強くないチームでも、トーナメントを勝ち進むごとにどんどん強くなるチームもあります。

名前を変える

戦力分析画面で、Aボタンを押すと、高校名変更画面に変わります。 ボタンで画面上のカーソルを操作、文字を選択し、Aボタンで決定です。最大8文字、略称3文字まで入ります。

トーナメント試合中でも変更できます。

★試合が始まる前に

練習試合、トーナメントとも試合前に、先攻、後攻を決めるじゃんけん、先発オーダーの決定が行われます。

★じゃんけん

各コントローラーのAボタンはグー、Bボタンはチョキ、ABボタンを同時に押す、またなにも押さなければパーになります。じゃんけんに勝つと、先攻か後攻かを決める事ができます。勝った側のコントローラーの✚ボタンの上下で選択、Aボタンで決定です。そのまま選手名表示画面に移ります。

★選手名表示画面

練習試合、トーナメントともじゃんけん終了後、選手名表示画面に移ります。試合中にタイムをかけた時にも、この画面が表示されます。

選手交代

選手を控えの選手と交代させます。カーソルで選手を選び、✚ボタンの上下で一人を選び、Aボタンで決定します。カーソルがボールの選手は、ピッチャーとしての能力が高い選手です。この選手も他の守備にも廻せます。また、他の選手も、ピッチャーで登板する事もできます。

守備変更

選手の守備位置を変更します。まず選手を選び、Aボタンを押すと、カーソルがもうひとつ出てきます。別の選手を選び、Aボタンで二人の守備位置が入れ変わります。

打順変更

打順を変更します。方法は守備変更と同じです。

おわり

変更が全て終了、あるいは変更の意志がなければ、Aボタンで決定して下さい。

◎COM対P、P対Pのどちらも、先攻、後攻の順で操作します。全ての操作が終了すれば、試合開始です。

★攻撃側の操作方法1

バッティング

✚ボタン➡　バッターの位置移動
Aボタン➡　バットを振ります。

・✚下でアッパースウィング、✚上でダウンスウィングです。
・また、右バッターならボールを打つ瞬間に✚ボタン右で流し打ち、左でひっぱりになります。
（左バッターの時は逆）

バント

Aボタン使用とBボタン使用の2種類あります。

・Aボタンバント――――
スウィング途中でAボタンを離すと、バントの構えになります。構えは3種類あり、ボールは左右と真ん中に飛びます。確実性は落ちます（あたりにくい）が野手が前に来ない為、セーフの可能性は高くなります。

・Bボタンバント―――

Bボタンを押すと、直接バントの構えになります。構えは2種類あり、ボールは左右に飛びます。このバント選ぶと、野手は前進守備を取ります。バッターはアウトになりやすいものの、確実性は高く、ランナーを2、3塁に送りたい時、成功しやすくなります。
◎状況に応じて、うまく使い分けて下さい。

スクイズ

ランナーが3塁にいる時、Bボタンだけを押すと、自動的にスクイズとなり、ピッチャーの投球と同時に3塁ランナーは、スタートを切ります。もし、ピッチャーがボールを外しても、飛びつきで スクイズを決める事が出来ます。
右バッターなら✚ボタンの右とBボタンで、左バッターなら✚ボタン左とBボタンで飛び付きます。

攻撃側の操作方法2

走塁 ✚ボタンで塁指定、Bボタン

・バッターが打つと、ランナーは自動的に次の塁に走ります。さらに進塁させたい時は、上の操作を行って下さい。

帰塁 ✚ボタンで塁指定、Aボタン

・フライの時、タッチアップしていないランナーは、次の塁を踏んでも元の塁に戻れます。

一時停止 ✚ボタン下、Aボタン

・ランナーは全員ストップします。再び走らせるには、走塁または帰塁の操作を行って下さい。

リードと盗塁 ✚ボタンで塁指定、Bボタン➡リード
もう一度Bボタン ➡ 盗塁

・盗塁はピッチャーの投球と同時に行います。リード中、けん制球を受けたら、帰塁の手順で戻らないと、OUTになります。

守備側の操作方法1

ピッチャー ✚ボタン左右➡ ポジション
Aボタン ➡ 投球動作

● 各ピッチャーの個性で、ボールの曲がり具合は変わってきます。

けんせい球 ランナー残塁中 ✚ ボタンで塁指定、Bボタン

・塁指定がない場合、一塁へ投げます。

スローボール

インコース ✚ アウトコース

速球

（ボールを放すまで）

シュート ✚ カーブ

（ボールを投げてから）

※どちらも右ピッチャー、右バッターの場合

守備側の操作方法

補球 ✚ボタン　➡　選手操作

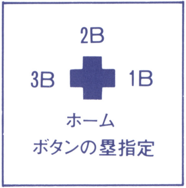
・選手をボールの所へ持っていくと、自動的に補球します。

送球 ✚ボタンで塁指定　Aボタン

・同時に押すと、高速送球になります。塁指定がない場合、一塁に投げます。

塁タッチ ✚ ボタンで塁指定　Bボタン

・走行中、同じ手順で別の塁へ方向転換できます。



ダイビングキャッチ

✚ボタン左右　AまたはBボタン➡　横っ飛びで突っ込みます。

✚ボタン下　AまたはBボタン➡　前に突っ込みます。

ジャンプキャッチ

✚ボタン上　AまたはBボタン➡　ジャンプします。

守備シフト

プレイ中、様々な条件に応じて、コンピュータで最適なシフトをとっていますが、プレイヤーは自由に、守備シフトを変更できます。

✚ボタン下2回 ➡ 守備シフト表示
さらに✚ボタン下2回 ➡ 変更カーソルが出ます。
✚ボタン上下左右 ➡ 内野、外野シフトの変更

・変更は、内野4種類、外野3種類の項目を選べます。

☆内野－ ノーマル（定守備位置）
ダブルプレイ（中間位置）
バックホーム（前進位置）
バントシフト

☆外野－ ノーマル
前進
後退

● 守備シフトの変更が決定、また変更の意志がない場合
AまたはBボタン ➡ カーソルが消えます。 ✚ボタン上2回 ➡ 元の表示に戻ります。

◎バッターが変わるか、またはランナーの状況が変わるまで、一度確定した守備シフトは続きます。

★タイム

試合中、スタートボタンを押すと、タイム画面に変わり、選手を変更させたい方のAボタンを押すと、選手表示画面になります。

代打　✚ボタン上下で選択、Aボタンで決定です。

代走

画面左側にランナーの名前とそのベース、右側に控え選手の名前がでます。
✚ボタン左右でランナーを選択、Aボタンで決定です。次に
✚ボタン上下で控え選手を選択、Aボタンで入れ代わります。
◎塁上のランナーが一人の場合、すぐに控え選手を選べます。

守備変更

選手の守備変更を行います。方法は「選手名表示画面」の〝守備変更〟と同じです。

・ピッチャー交代も、ここで行います。
・カーソルがボールの選手はピッチャー・タイプですが、他の守備にもまわせます。

ノーマルカーソルの選手も、ピッチャーに廻せます。

★根性ポイントとラッキーボーイ

根性ポイント

各選手には、根性ポイントがついています。これは追い詰められたり、また大チャンスの時に、実力以上の力を出したり、逆にあがってしまい、実力を出せないなど、精神面での影響を表現します。

このポイントが高い程、根性がすわり、ここ一番の時には実力以上の力を発揮します。

ラッキーボーイ

ヒットが一本出ると、どんどん調子に乗っていくタイプの選手が各チームにいます。意外な活躍で、チームのラッキーボーイとなるでしょう。

甲子園・ローカルルール

ファールの時は、文字、ファール音がでます。フェアの時は、なにもでません。

延長戦とノーゲーム

延長戦は、18回までです。18回終了後、同点の場合、練習試合ではそのまま引き分けとなります。トーナメントではノーゲーム(無効試合)となり、試合は成立しません。もう一度やりなおして下さい。

コールドゲーム

10点差がついた場合、またはどちらかのチームが100点を取った場合、その回でゲームは終了、コールドゲームとなります。トーナメントでは、コールドゲームは試合として成立します。


甲子園球

使用上の注意

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、また強いショックは避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。●端子部に直接手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
●ケースが変質・変形する恐れがありますので、シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。●テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。●長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10〜15分の小休止をして下さい。

バッテリーバックアップ・カセットの取扱注意

●本ゲームカセットにはバッテリーバックアップ機能がついています。ゲーム途中でセーブした内容を保存したまま中断したい時は、ファミコン本体のリセットボタンを押しながら電源スイッチをOFFにするとメモリ内容がバックアップされます。なお、下記の点にご注意下さい。
1. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないで下さい。
2. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないで下さい。

K.AMUSEMENT LEASING CO.

発売元:ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大 阪 支 店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル